

СУТНІСТЬ ТА УМОВИ ТЕХНОЛОГІЇ ІГРОВОЇ ВЗАЄМОДІЇ В РОЗВИТКУ САМОПІЗНАННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ

Ірина МАМЧУР (Кіровоград)

У статті розглядаються питання сутності технології ігрової взаємодії в розвитку самопізнання старших школярів; розкриваються психолого-педагогічні умови ефективного впровадження запропонованої технології у педагогічний процес закладів освіти.

В статье рассматриваются вопросы сущности технологии игрового взаимодействия в развитии самопознания старших школьников; раскрываются психолого-педагогические условия эффективного внедрения предложенной технологии в педагогический процесс образовательных учреждений.

Ключові слова: педагогічна технологія, самопізнання, ігрова діяльність, старший шкільний вік, психолого-педагогічні умови.

Постановка проблеми. Зміна парадигми освіти, переорієнтація на особистість, активне впровадження у педагогічний процес активних імітаційних методів зумовили необхідність впровадження технології ігрової взаємодії в розвитку самопізнання старшокласників.

Прагнення юнаків до пізнання власної особистості, створення та прийняття Я-концепції, пізнання потреб та мотивів, норм етичної поведінки на загальнолюдських та етнічних засадах, які планомірно проявляються та активізуються у грі – поставили перед нами необхідність створення теоретичної технології ігрової взаємодії, яка була б дієвою на практиці і сприяла удосконаленню навчально-виховного процесу в задоволенні потреби учнів у самопізнанні.

В сучасному педагогічному процесі широкого застосування набувають технології ситуативного моделювання, які частково розкривають і формують пізнавальні можливості старшокласників в ході ігрової діяльності. Поза увагою педагогів залишається сфера виховання, яка також здатна активізувати і розвивати самопізнання учнів старших класів.

Зміст технології на шляху прагнення старших школярів до пізнання власної особистості засобом ігрової діяльності визначає його процесуальну частину.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питаннями педагогічної технології займаються сучасні педагоги, психологи, методисти такі як В. Безпалько [2], Г. Груздев [4], В. Євдокимов [5], І. Зязюн [6], І. Прокопенко [8], Г. Селевко [9], С. Сисоєва [10], І. Якиманська [11]. Праці зазначених дослідників знайомлять з сучасними підходами до організації педагогічного процесу в школі, акцентують увагу на їхньому особистісно орієнтованому характері. Автори дають коротку характеристику освітніх технологій, розкривають дидактичні можливості та особливості їх організації, розглядають вітчизняний та зарубіжний досвід їхнього використання, на основі нових вихідних позицій, поглядів

та конструктивних ідей пропонують власні шляхи використання педагогічних технологій в інтересах розвитку особистості й суспільства в цілому.

М. Гриньова вважає, що педагогічна технологія – це доцільна сукупність різних засобів, умов, компонентів педагогічної діяльності, що забезпечують досягнення важливих і бажаних освітніх, виховних ефектів [3, 172].

В. Євдокимов, І. Прокопенко розуміють під педагогічною технологією упорядковані професійні дії суб'єктів педагогічного процесу, які при оптимальності ресурсів і зусиль усіх учасників педагогічної взаємодії сприяють реалізації свідомо визначеної освітньої мети та забезпечують можливість відтворення процесу на рівні, який відповідає рівню педагогічної майстерності [5].

Відомо, що будь-яка технологія має засоби, що активізують діяльність тих, кого навчають, а в деяких із них ці засоби складають головну ідею й основу ефективності результатів. До таких технологій відносять ігрові технології, поряд із комунікативними та технологією проблемного навчання В. Шаталова Є. Ільїна.

Отже, *цілі статті* полягають у тому, щоб на основі фундаментальних праць вітчизняних теоретиків і практиків представити сутність та умови технології ігрової взаємодії в розвитку самопізнання учнів старших класів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Згідно з даними вітчизняних дослідників, розпочинаючи з І. Іванова, Г. Селевка, В. Караковського, В. Григор'єва, Г. Абрамова, В. Степанович, Л. Столяренко, Д. Чернилевського ігри відносять до таких педагогічних технологій, які мають широкий спектр пізнавальних можливостей та забезпечують кожному учаснику ігрової діяльності інтелектуальний, емоційний, вольовий, креативний рівні прояву власних сил.

Дослідник І. Іванов теоретично обґрунтував і реалізував на практиці ідею формування особистості на основі колективної діяльності по перетворенню оточуючого світу. Розуміння оточуючого світу І. Іванов розповсюджував на всі сфери життєдіяльності школяра: школу, сім'ю, компанію друзів, гру. Особистість більше виховується власною дією, ніж впливом на неї. Метою зусиль вихователя в новій технології є не прямий педагогічний вплив на учня, а організація його діяльності, направленої на покращення розуміння власного внутрішнього світу. Результати такої діяльності, вважав І. Іванов, будуть залежати не тільки від змісту діяльності, а й від того, як вона буде організована, якими методами і засобами буде супроводжуватися, які умови будуть створені дитині для пізнання й самопізнання власної особистості.

Для подальшої побудови власної технології ігрової взаємодії на розвиток самопізнання старшокласників для нас вагоме місце займає модель І. Іванова, так як вона за своєю структурою має точки дотику з ігровою діяльністю та пізнавальними процесами учасників колективних творчих справ. Хоча сьогодні не прийнято говорити про значну роль колективу у формуванні та розвитку особистості, ми вважаємо, що саме під час спільної групової діяльності кожна дитина старшого шкільного віку має набагато більше можливостей пізнати, проявити себе, довести власну неповторність, значущість та реалізуватись, ніж наодинці.

Моделювання творчих справ у яких є елементи гри у І. Іванова містять шість етапів:

I етап – підготовчий (намічаються виховні завдання колективних творчих справ, ставляться ближчі й далекі перспективи);

II етап – колективне планування (проводиться розвідка цікавих справ, створюється банк ідей);

III етап – колективна підготовка справи (розподіл доручень, оформлення місця проведення справи, підготовка інвентарю тощо);

IV етап – колективне проведення справи (педагог здійснює оперативне керівництво, діти виступають активними учасниками справи);

V етап – колективне підвищення підсумків (аналіз проведеної справи при проведенні зборів-результатів, заповнення маршрутних листів, екранів змагань і емоційного настрою);

VI етап – післядія (використання в позаурочний час досвіду, накопиченого при плануванні, підготовці, проведенні й обговоренні колективної творчої справи) [7, 153].

Отже, поетапне моделювання творчої гри мало позитивний вплив на учасників, створюючи їм умови для мобілізації сил, волі, формування пізнавальних здібностей і особистісних якостей. Показово, що з другого до п'ятого етапу в учасників гри відбувається розуміння й інтерпретація партнера шляхом ототожнення себе з ним. Учасники гри, ідентифікуючи, ототожнюючи себе з іншим суб'єктом, групою чи командою, отримують можливість визначити “важливе поле” партнера з ігрового спілкування; контактувати на основі порозуміння з ним і відповідно керувати своєю поведінкою. Тут найбільше проявляється ставлення гравців один до одного у співчутті та співучасті, у допомозі та моральній підтримці.

Дослідження О. Газмана, В. Григор'єва, В. Караковського, С. Полякова та інших педагогів були побудовані на концепції творчого виховання І. Іванова. Завдяки його учням та послідовникам (І. Аванесяну, Ю. Афанасьєву, Л. Борисовій, М. Гермогеновій, Л. Куликовій та ін.), педагоги отримали можливість бачити вплив вихователя на особистість вихованця.

Ближче до моделювання ігор, що сприяють пізнанню себе, підійшов у своїй педагогічній технології саморозвиваючого навчання Г. Селевко. Мета технології: сприяти самовдосконаленню особистості; формувати само регулятивні механізми; створювати умови для реалізації індивідуального стилю учбової діяльності. Разом з тим, зазначена технологія базується на філософських засадах (гуманізму й антропософії). Психологічним підґрунтям функціонування технології слугує соціогенетичний підхід.

Концептуальними положеннями даної технології є:

1. Учень – суб'єкт, а не об'єкт навчального процесу.
2. Навчання є пріоритетним по відношенню до розвитку.
3. Навчання спрямоване на всебічний розвиток особистості з пріоритетною областю самокеруючих механізмів особистості.
4. Технологія складається з трьох взаємопов'язаних підсистем: теорія, практика, методи.

Автор розробленої методики вбачає всі вищі духовні потреби людини – у пізнанні, самоствердженні, самовираженні та самоактуалізації. Це є прагненням до самовдосконалення, саморозвитку особистості школяра [9, 17-18]. Однак, недоліком даної технології можна вважати односторонній вплив на учня у процесі навчання. Необхідною умовою всебічного, гармонійного розвитку особистості є цілісний навчально-виховний процес.

Ідея розвитку особистості, на якій базується технологія саморозвитку за основу приймає принцип домінантності, який належить О. Ухтомському.

Домінанта – тимчасово приваблюваний збудник в центральній нервовій системі, який надає психічним процесам і поведінці людини визначену спрямованість і активність у даній сфері. Дана технологія легко вкладається в умови класно-урочної системи і розрахована на масове застосування:

1. Потреба покращити і вдосконалити себе. В основі – орієнтований інстинкт стадії: допитливість, творчий пошук, прагнення істини.
2. Потреба самоствердитися: мати перевагу над оточуючими.
3. Потреба в самовираженні: показати себе, проявити свої здібності.
4. Потреба в самовизначенні – це синтез первинних потреб.
5. Потреба в безпеці – це потреба не відчувати страху.
6. Потреба в самореалізації: прагнення бути щасливим і вільним (майстром свого майбутнього).

Для реалізації викладених потреб, існують умови, необхідні для домінантності в психологічному розвитку процесів самовдосконалення під час гри:

1. Усвідомлення особистістю цілей, задач і можливостей свого розвитку і саморозвитку.
2. Участь особистості в самоосвітній творчій діяльності, набуття нею визначеного досвіду і досягнень.
3. Адекватні стиль і методи зовнішніх впливів, уклад навколишнього середовища.

У сучасному навчальному процесі широкого застосування набувають технології ситуативного моделювання, які частково розкривають і формують пізнавальні можливості старшокласників у ході ігрової діяльності.

Таким чином, конструювання ігор, які сприяли б самопізнанню особистості старшокласників, не отримали належного розвитку в педагогічній практиці минулого століття і, на жаль, ця установка зберігається певною мірою на сьогоднішній день. Ми робимо спробу, спираючись на досвід відомих вітчизняних дослідників, створити технологію ігрової взаємодії, яка забезпечить потребу старшокласників самостійно пізнавати свої особисті якості та індивідуальні особливості власної особистості.

Ігрова діяльність має особливості, які дозволяють говорити про особливий вид вільної активності особистості старшокласників: гра не усвідомлюється як реальність; реалізується поза реальним життям, однак здатна повністю оволодіти гравцями; вона не переслідує прямого матеріального інтересу, не шукає користі; вона реалізується в середині обмеженого простору і часу; протікає впорядковано певним правилам; спонукає до самостійного пошуку власних особливостей та відмінностей від інших людей і усвідомити це.

Зазначені особливості дають можливість розуміти гру як особливий вид діяльності, що дозволяє старшокласникам, граючи в замкненому просторі за відомими правилами, більшою мірою пережити динамічні можливості свого “Я”, тобто свою здатність змінюватись, і одночасно усвідомлювати цю свою можливість – бути іншим. Відомо, що усвідомлення починається там, де виникають перешкоди на шляху активності людини. Такою перешкодою у грі буде обмежений простір і її правила. Саме їх існування буде сприяти проявам у школярів (за принципом зворотнього зв’язку) нових якостей їхнього “Я”, як нових можливостей, виражених в усвідомлених переживаннях (“Я можу...”). В цих переживаннях важливими є як виділення свого “Я”, так і констатування своїх можливостей, власної активності. Гра створює і реалізує напругу, пов’язану з переживанням меж та можливостей свого

“Я”, тобто надає якісно нову суть внутрішньому діалогу людини, забезпечуючи її зміст тими можливостями дій, які вона зуміла реалізувати у реальному світі [1, 5-6].

Виходячи зі змісту розуміння технології ігрової взаємодії та виділених особливостей і пізнавальних можливостей гри, представляється можливим об'єднати їх й надати графічну інтерпретацію (рис. 1).

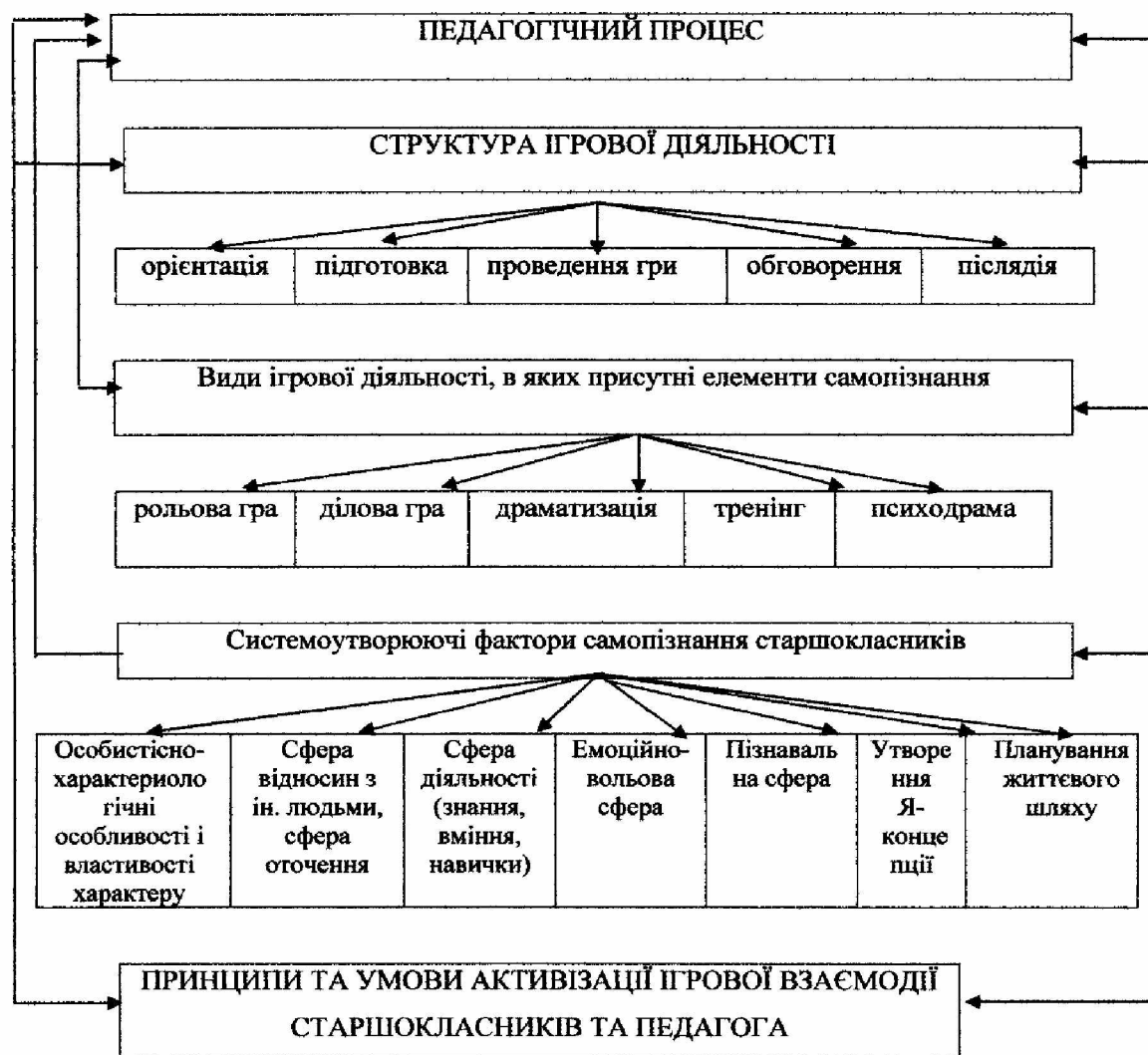


Рис. 1 Технологія ігрової взаємодії старшокласників у процесі самопізнання особистості засобами гри

Таким чином, розробивши технологію ігрової взаємодії старшокласників у процесі самопізнання особистості засобами гри, підходимо до питання ефективного впровадження її у педагогічний процес. Необхідною ланкою у практичному втіленні даної технології є дотримання ряду таких психолого-педагогічних умов:

– *соціально-педагогічні умови* – це суспільно-економічні умови функціонування і розвитку освітньо-виховного процесу, що пов'язані з суспільною потребою в спеціалістах з добре сформованими творчими уміннями; наявність творчої, невимушеної атмосфери у класі, що забезпечує процес співтворчості, суб'єкт-суб'єктної і діалогічної взаємодії педагога та учнів; наявність необхідної психолого-педагогічної літератури для самопідготовки вчителів і учнів;

– *організаційно-педагогічні умови* – це умови, які сприяють вирішенню проблем, пов'язаних з організацією й педагогічним забезпеченням процесу проблем, пов'язаних з організацією і забезпеченням процесу розвитку самопізнання старшокласників; усунення застарілих і неефективних засобів та методів роботи; розвиток групових, колективних та активних імітаційних методів роботи у школі, що виступають необхідною умовою для розвитку можливостей пізнання себе старшими школярами;

– *професійно-педагогічні умови* – це умови, які відносяться до особистості педагога й ступеня впливу його на процес розвитку пізнавальних можливостей особистості учнів у ігровій діяльності. До них можна віднести: особисте осмислення й прийняття вчителем педагогічних ідей і цінностей, інноваційних концепцій та технологій; орієнтація на особистісні інтереси старшокласників; педагог повинен не тільки допомагати учням у пізнанні власних особливостей, можливостей, але й вдосконалювати свою педагогічну діяльність, прагнути до вдосконалення, творчості професії; використання принципів співробітництва та спільного творчого пошуку; вирішення творчих і організаційних проблем процесу самопізнання засобами гри;

– *індивідуально-творчі* – це умови, що забезпечують не тільки ефективність впровадження технології ігрової взаємодії старшокласників у процесі самопізнання старшокласників засобами гри, але й визначають сам факт її існування. До них належать: надання вчителям рекомендацій по розвитку процесу самопізнання старшокласників засобами ігрової діяльності; забезпечення теоретичної підготовки педагогів до ефективного сприяння у забезпеченні потреби пізнання себе старшими школярами; збільшення ігрових засобів у педагогічному процесі.

Висновки і перспективи подальшої пошуків у напрямку дослідження. На підставі аналізу результатів нашого дослідження ми дійшли висновків про те, що ігрову діяльність слід розглядати як педагогічну технологію,

яка характеризується потребою старшокласників у самопізнанні, високим рівнем мотивації, результативністю, відповідністю до загальнолюдських норм і цінностей, що активізує суб'єкт-суб'єктну взаємодію учасників педагогічного процесу внаслідок дотримання найоптимальніших психолого-педагогічних умов реалізації на практиці даної технології.

З огляду на багатоаспектність проблеми, що була висвітлена у статті, в подальших наукових пошуках необхідно зосередити увагу на тому, що поняття „технологія ігрової взаємодії” може бути класифікована за різними параметрами і включати в себе велику групу активних методів і прийомів організації педагогічного процесу, які будуть ефективними у вирішенні значної кількості психолого-педагогічних ситуацій навчально-виховного процесу школи.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Абрамова Г. С., Степанович В. А. Деловые игры: теория и организация / Г. С. Абрамова, В. А. Степанович - Екатеринбург: Деловая книга, 1999.- 192с.
2. Безпалько В. П. Слагаемые педагогические технологии / В. П. Безпалько. – М.: педагогика. 1989. - 192с.
3. Гриньова В. М. Формування педагогічної культури майбутнього вчителя: теоретичний і методичний аспекти / В. М. Гриньова. – Х.: Основа, 1998. -300с.
4. Груздев Г. Педагогическая технология эвристического типа / Г. Груздев, В. Груздева // Высшее образование в России. – 1996.-№1. – С.117-121.
5. Євдокимов В. І. Педагогічна технологія: навчальний посібник для вчителів та студентів педагогічних спеціальностей вузів / В. І. Євдокимов, І. Ф. Прокопенко. – Х.: Харківський національний пед. університет ім. Г. С. Сковороди, 1995. – 104с.
6. Зязюн І. А. Освітні технології у виміпах педагогічної рефлексії / І. А. Зязюн //Світло.- 1996. - №1. - С.5.
7. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел / И. П. Иванов. - М.: Педагогика, 1989.-206с.
8. Манушин Э. А. Развитие информационных технологий в образовании: аналитический доклад / Э. А. Манушин //Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании. – М., 1997. - 25с.
9. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 225с.
10. Сисоева С. О. Підготовка вчителя доформування творчої особистості учня / С. О. Сисоева. – К: СДОУ, 2000. -405с.
11. Якиманская И. С. Разработка технологии личностно-ориентированного обучения / И. С. Якиманская // Вопросы психологии. - №2. –С.31-42.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА:

Мамчур Ірина Вікторівна – викладач кафедри практичної психології Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка.

Коло наукових інтересів: дослідження психолого-педагогічних особливостей процесу розвитку самопізнання старшокласників засобами ігрової діяльності.